

Przedmiot: INFORMATYKA KLASA 4			
Podręcznik: „Lubię to!” Nowa Era			
	Tematyka treści	Strona w podręczniku	Czynności do wykonania przez ucznia
1.	Podstawy programowania	kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL	Korzystając z załączonego linka wykonaj zadania z lekcji 14, 15 i 16 z „Kurs 2” kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL
2.	Realizacja projektu Ekoeksperymentarium	https://ekoeksperymentarium.pl/graj/	Wykonaj zadania na stronie projektu: 1. Graj w łazience 2. Graj w salonie
3.	Podstawy programowania	kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL	Korzystając z załączonego linka wykonaj zadania z lekcji 17 i 18 z „Kurs 2” kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL
4.	Podstawy programowania	kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL	Korzystając z załączonego linka wykonaj zadania z lekcji 19 z „Kurs 2” kl. 4a https://studio.code.org/join/LWVDFN kl. 4b https://studio.code.org/join/KTMJZL